

**SISTEM RESERVASI TEMPAT *MEETING*  
BERBASIS ANDROID**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan  
Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:**

**DESTA ADITYA KUSUMA JATI**

**L 200 130 001**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SISTEM RESERVASI TEMPAT *MEETING*  
BERBASIS ANDROID**

**PUBLIKASI ILMIAH**


oleh:

**DESTA ADITYA KUSUMA JATI**

**L 200 130 001**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Nurgiyatna, S.T. M.Sc. Ph.D.**  
**NIK.881**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SISTEM RESERVASI TEMPAT *MEETING*  
BERBASIS ANDROID**

**OLEH**


**DESTA ADITYA KUSUMA JATI**

**L 2000 130 001**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Sabtu, 21 Januari  
2017  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji:**

- 1. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.  
(Ketua Dewan Penguji)**
- 2. Fatah Yasin Irsyadi, S.T., M.T.  
(Anggota I Dewan Penguji)**
- 3. Diah Priyawati, S.T., M.Eng.  
(Anggota II Dewan Penguji)**



  
(.....)  
  
(.....)  
  
(.....)

**Dekan,  
Fakultas Komunikasi dan Informatika**

  
  
**Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D.**

**NIK. 706**

**Ketua Program Studi Informatika**

  
  
**Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc.**

**NIK. 970**


## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

**Surakarta, 21 Januari 2017**

Penulis



**DESTA ADITYA KUSUMA JATI**

**L 200 130 001**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

**012/A.3-IL.3/INF-FKI/I/2017**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : DESTA ADITYA KUSUMA JATI  
NIM : L200130001  
Judul : **SISTEM RESERVASI TEMPAT MEETING BERBASIS  
ANDROID**  
Program Studi : Informatika  
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 02 Februari 2017

Biro Skripsi Informatika

**Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.** :



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

wisuda 2017 wisuda maret - DUE 17-Jan-2017 Roadmap Paper 9 of 38

Originality GradeMark PeerMark

SISTEM RESERVASI TEMPAT MEETING BERBASIS ANDROID  
BY DESTA ADITYA KUSUMA JATI

turnitin 11% SIMILAR OUT OF 0

Match Overview

1	Submitted to Universit...	6%
	Student paper	
2	eprints.ums.ac.id	1%
	Internet source	
3	www.scribd.com	1%
	Internet source	
4	pt.scribd.com	1%
	Internet source	
5	www.greenbookee.org	1%
	Internet source	
6	www.linuxidix.com	<1%
	Internet source	
7	eprints.binadarma.ac.id	<1%
	Internet source	
8	www.iidi.napier.ac.uk	<1%
	Internet source	

**SISTEM RESERVASI TEMPAT MEETING BERBASIS ANDROID**

**Abstrak**

Pemesanan tempat *meeting* biasanya dilakukan dengan mengunjungi lokasi langsung atau menanyakan *via* telepon dan ternyata untuk hari yang diinginkan tidak tersedia. Hal ini sangat tidak efektif apabila pemesan membutuhkan tempat *meeting* dalam waktu dekat dan tidak mengetahui tempat mana saja yang dapat digunakan untuk *meeting* dan sesuai dengan kapasitas orang yang diinginkan. Solusi untuk memberikan kemudahan untuk memesan tempat *meeting* ada dalam bentuk aplikasi *Solo Meeting Room* yang menjadi tema penelitian naskah publikasi ini.

Metode perancangan sistem informasi ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang didalamnya terdapat tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengkodean sistem, pengujian sistem, dan analisa. Penulis melakukan survey dan pengumpulan data ke 20 tempat *meeting* di Kota Solo. Perancangan sistem dilakukan dengan tools Mockflow kemudian hasil dari perancangan diimplementasikan menggunakan software Bracket. Sistem dilakukan pengujian dengan mengambil data sampel kuesioner ke 35 responden. Langkah terakhir akan dilakukan analisis dengan menghitung nilai interpretasi hasil kuesioner.

Hasil dari penelitian ini adalah suatu sistem informasi reservasi tempat *meeting* berbasis android untuk user/pengguna dan berbasis *website* untuk admin di lokasi tempat *meeting*. Fitur yang diberikan pengguna adalah pengguna dapat memesan tempat *meeting* berdasar waktu, tempat yang diinginkan dan jumlah kapasitas peserta *meeting* yang bisa dilakukan tanpa pengguna harus reservasi langsung kelokasi dan mendapatkan informasi pembayaran setelah melakukan pemesanan. Untuk admin diberi *website* admin yang digunakan untuk

PAGE: 1 OF 15

# SISTEM RESERVASI TEMPAT *MEETING* BERBASIS ANDROID

## Abstrak

Pemesanan tempat *meeting* biasanya dilakukan dengan mengunjungi lokasi langsung atau menanyakan *via* telepon dan ternyata untuk hari yang diinginkan tidak tersedia. Hal ini sangat tidak efektif apabila pemesan membutuhkan tempat *meeting* dalam waktu dekat dan tidak mengetahui tempat mana saja yang dapat digunakan untuk *meeting* dan sesuai dengan kapasitas orang yang diinginkan. Solusi untuk memberikan kemudahan untuk memesan tempat *meeting* ada dalam bentuk aplikasi *Solo Meeting Room* yang menjadi tema penelitian naskah publikasi ini.

Metode perancangan sistem informasi ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang didalamnya terdapat tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengkodean sistem, pengujian sistem, dan analisa. Penulis melakukan survey dan pengumpulan data ke 20 tempat *meeting* di Kota Solo. Perancangan sistem dilakukan dengan tools Mockflow kemudian hasil dari perancangan diimplementasikan menggunakan software Bracket. Sistem dilakukan pengujian dengan mengambil data sampel kuesioner ke 35 responden. Langkah terakhir akan dilakukan analisis dengan menghitung nilai interpretasi hasil kuesioner.

Hasil dari penelitian ini adalah suatu sistem informasi reservasi tempat *meeting* berbasis android untuk *user*/pengguna dan berbasis *website* untuk admin di lokasi tempat *meeting*. Fitur yang diberikan pengguna adalah pengguna dapat memesan tempat *meeting* berdasar waktu, tempat yang diinginkan dan jumlah kapasitas peserta *meeting* yang bisa dilakukan tanpa pengguna harus reservasi langsung kelokasi dan mendapatkan informasi pembayaran setelah melakukan pemesanan. Untuk admin diberi *website* admin yang digunakan untuk memantau pesanan yang masuk. Dengan dilakukannya penelitian ini dapat mempermudah sejumlah orang atau instansi dan perusahaan yang ingin memesan tempat *meeting* secara cepat disaat waktu yang tidak terduga atau dari jauh jauh hari tanpa harus *review* lokasi *meeting* dengan cara mengunjungi satu persatu lokasi tetapi hanya dengan melihat *review* tempat melalui aplikasi. Mereka langsung dapat menentukan tempat seperti apa yang diinginkan serta menentukan ruangan yang memadai dengan jumlah peserta *meeting*.

**Kata Kunci:** Android, *Meeting*, Reservasi, SDLC

## Abstract

Booking a meeting place is usually done by visiting the site directly or inquire by phone. It is very ineffective if the customer requires a meeting place in a short time and did not know of any place that can be used for meetings and in accordance with the capacity. Solutions to provide convenience to book a meeting can be referenced in the application form *Solo Meeting Room* who have a research topic in the text of this publication.

The system method is using the methods of the SDLC (*System Development Life Cycle*) stages contained there in needs analysis, sistem design, coding system, testing systems, and analysis. The author conducted a survey and data collection to 20 meeting place in the city of Solo. The design of the system is done with tools Mockflow then the result of the design is implemented using software Bracket. System testing is done by taking a sample data questionnaire to 35 respondents. The final step will be analyzed by calculating the interpretation of the results of the questionnaire.

The results of this research is a system of reservation meeting place for android-based to user and *website* to admin. The feature in the application is user can book a meeting room based on the time, desired place and number of participants without having to direct to meeting place. For admin *website* will be used to monitoring the incoming orders. By doing this research is expected to ease a number of persons or institutions and companies who would like to book a meeting place quickly when an expected time or from far away without to need to rievew to the location of the meeting by visiting one by one location but just by looking at the review of the place through the application. They can choose the place that they want and choose the room that can be use with the number of meeting's participants.

**Keyword:** Android, *Meeting*, Reservation, SDLC

## 1. PENDAHULUAN

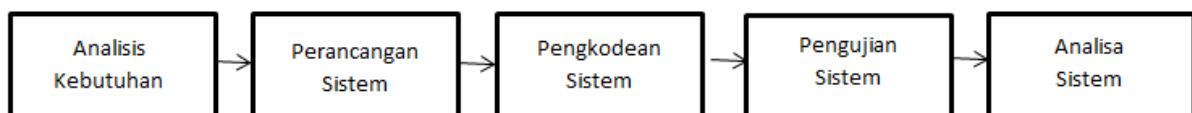
Selayaknya telepon yang biasa digunakan sebagai alat komunikasi tergantikan dengan munculnya perangkat *mobile* yang dapat melakukan panggilan telepon dan melakukan *short message service (sms)*. Persaingan teknologi yang berkembang pesat mampu membuat perangkat *mobile* makin canggih menambahkan jaringan internet pada perangkat *mobile* makin diminati dalam memudahkan tukar informasi. Ditambah lagi dengan adanya *smartphone* yaitu perangkat *mobile* yang sudah dipersenjatai operasi sistem baru yaitu android yang dapat lebih memaksimalkan kinerja perangkat *mobile* dalam melakukan panggilan telepon, sms, dan *browsing* internet maupun pengguna sosial media dan berbagai aplikasi.

Saat ini banyak *programmer* yang berinovasi menciptakan dan mengembangkan berbagai macam aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam mendukung berbagai macam aktifitas terutama perihal pemesanan atau reservasi. Dalam jurnal internasional yang berjudul “*Digital Order System for Restaurant Using Android*” membahas tentang pemesanan makanan melalui android dimana pemesan tidak perlu memesan melalui pelayan atau menulis ke sebuah kertas tetapi pemesan akan memesan menu makanan dan minuman melalui aplikasi android, setelah itu data akan disimpan kedalam *database* yang dapat diakses oleh pihak dapur restoran, koki akan menyiapkan masakan sesuai pesanan (Ashutosh, Niranjana, Apurva, Pirachi, 2013). Contoh lain jurnal yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Pesawat Berbasis Android” yang menyatakan sistem dirancang supaya menghasilkan aplikasi yang memberikan informasi jadwal keberangkatan transportasi udara dan fitur pemesanan tiket sekaligus melalui perangkat android (Yusril, 2014). Perancangan aplikasi android juga berkembang dalam beberapa aspek salah satu contohnya adalah dalam aspek bisnis. Seiring dengan berjalannya waktu teknologi sudah diterapkan dalam bisnis tapi jarang ditemukan aplikasi yang dapat mengakses tempat untuk melaksanakan rapat dan proses bisnis lainnya melalui perangkat *mobile*. Pemesanan tempat biasanya masih dilakukan dengan cara mengunjungi lokasi secara langsung dan hal itu dirasa kurang efektif dan efisien. Apalagi saat ruang *meeting* dibutuhkan mendadak dan banyak orang tidak begitu banyak mengetahui referensi tempat untuk diadakannya sebuah rapat. Solo memiliki pelaku bisnis yang produktif dalam melakukan proses bisnis dan biasanya kendala akan datang saat ruang *meeting* dibutuhkan mendadak dan mereka tidak mengetahui dimana saja tempat untuk diadakannya sebuah rapat di wilayah Solo.



Dari masalah tersebut maka akan dilakukan penelitian yang berisi perancangan aplikasi reservasi tempat *meeting* yang dapat diakses oleh pengguna khusus di daerah Solo, Jawa Tengah. Diharapkan hasil penelitian akan berupa aplikasi reservasi yang bernama “*Solo Meeting Room*” berbasis android untuk pengguna dan sebuah aplikasi untuk admin di lokasi rapat berbasis *website*. Dengan bantuan aplikasi ini pengguna dapat melihat tempat *meeting* yang tersedia dan dapat langsung memesan tempat hari itu juga maupun untuk jauh jauh hari dengan melihat data yang tersedia dari beberapa tempat *meeting* di kota Solo. Pengguna juga dapat memilih tempat mana yang sesuai untuk rapat yang akan dilakukan dan memiliki kapasitas peserta memadai sesuai jumlah peserta rapat yang diinginkan. Untuk admin akan diberi kewenangan untuk memantau dan mengkonfirmasi pemesanan tempat rapat yang masuk sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antara pengguna dan pihak tempat rapat karena data pemesanan sudah tersimpan kedalam sistem.

## 2. METODOLOGI



Gambar 1. Metode SDLC

Tahapan dalam pengembangan sistem dilakukan dengan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang ditunjukkan pada Gambar 1. Metode terdiri dari Analisis kebutuhan, Perancangan sistem, Pengkodean sistem, Pengujian sistem, dan Analisa Sistem.

### 2.1. Analisis Kebutuhan

Merupakan langkah awal dalam membangun aplikasi yang didalamnya terdapat tahapan analisis kebutuhan dan mengumpulkan data.

#### 2.1.1. Kebutuhan Fungsional

- Aplikasi ini dapat memberikan fasilitas pesan tempat *meeting* sesuai dengan waktu yang ditentukan pengguna
- Aplikasi ini dapat memperlihatkan beberapa saran tempat yang tersedia sebelum pengguna menentukan tempat mana yang menjadi pilihan
- Sistem dilengkapi dengan metode pembayaran yang diinformasikan kepada pengguna
- Sistem dilengkapi dengan fitur untuk melihat status tempat setelah melakukan pembayaran

#### 2.1.2. Kebutuhan *Hardware*

- Notebook ACER Aspire E1-471
- Processor Intel core i3

- Memory 4GB
- Smartphone

### 2.1.3. Kebutuhan Software

- Sistem Operasi Windows 10 64-bit
- Sistem Operasi Android
- JQuery Mobile
- PHP + MySQL
- XAMPP
- Bracket Text Editor
- AppsGeyser

### 2.1.4. Pengumpulan Data

Dilakukan dengan mengambil data dari 20 tempat *meeting* di wilayah Solo, Jawa Tengah. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi ke lokasi langsung dan wawancara dengan narasumber yaitu manajer tempat *meeting*.

Data yang diperlukan adalah:

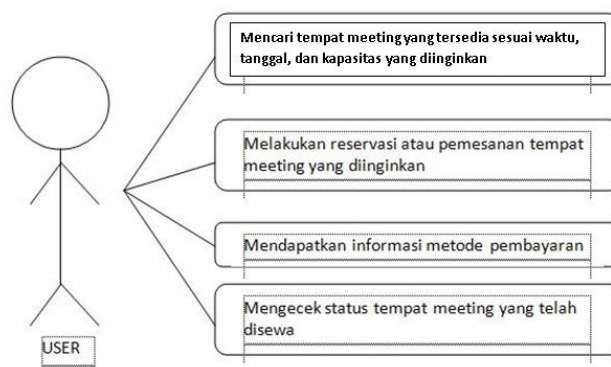
- informasi lokasi
- informasi tempat dan kapasitas kursi
- paket menu makanan dan minuman yang bisa dipesan
- serta fasilitas yang didapatkan dari ruang *meeting*

## 2.2. Perancangan Sistem

Dilakukan tahapan untuk merancang sistem yang akan dibangun. Isi dari perancangan tersebut adalah langkah langkah operasi dalam sistem dan prosedur untuk mendukung operasi sistem.

### 2.2.1. Use Case Diagram

#### 2.2.1.1. User

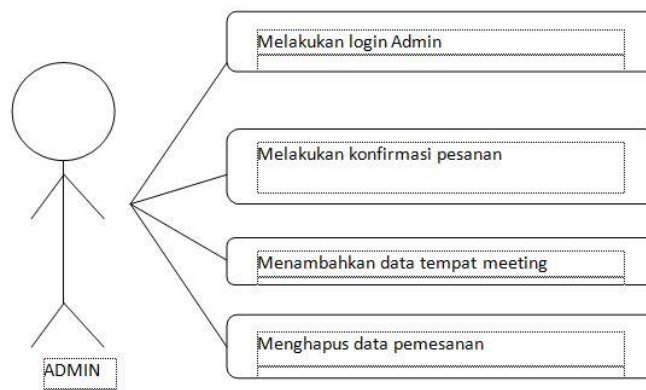


Gambar 2. User Use Case Diagram

Gambar 2 menunjukkan *User Use Case Diagram* yang menjelaskan fasilitas apa yang didapatkan oleh *user* dari aplikasi yang akan dibangun. Fasilitas yang didapatkan *user* adalah sebagai berikut:

- Pada halaman awal, *user* dapat mencari tempat *meeting* yang tersedia dengan memasukkan tanggal dan waktu yang diinginkan.
- *User* dapat melakukan reservasi tempat *meeting* yang ditentukan setelah mendapatkan rekomendasi tempat *meeting* yang sesuai dengan waktu dan kapasitas orang.
- *User* akan mendapatkan informasi metode untuk melakukan pembayaran melalui transfer ATM apabila telah mengisi data pemesanan
- *User* dapat mengecek status tempat *meeting* yang di reservasi apakah pembayaran sudah dikonfirmasi atau belum oleh pihak tempat *meeting* melalui email

#### 2.2.1.2. Admin

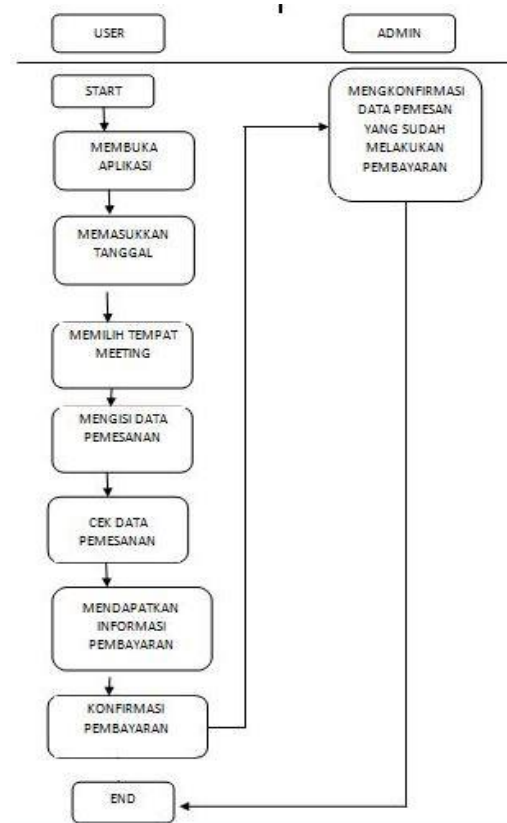


**Gambar 3. Admin Use Case Diagram**

Gambar 3 menunjukkan *Admin Use Case Diagram* menjelaskan fasilitas apa yang didapatkan oleh admin dari aplikasi yang akan dibangun. Fasilitas yang didapatkan adalah sebagai berikut:

- Admin dapat melakukan login admin yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem informasi admin untuk mengelola data pemesan
- Admin melakukan konfirmasi pemesan yang telah melakukan pembayaran melalui transfer ATM
- Admin memiliki wewenang untuk menambahkan dan mengubah data tempat *meeting* sesuai dengan kebutuhan pihak tempat *meeting*
- Admin dapat menghapus data pemesanan yang dilakukan oleh *user* yang tidak melakukan pembayaran lewat dari batas yang ditentukan

#### 2.2.2. Activity Diagram



**Gambar 4. Activity Diagram**

Gambar 4 menunjukkan *Activity Diagram* menjelaskan alur aktifitas apabila *user* membuka aplikasi dan masuk ke halaman utama untuk mengakses menu yang ada pada sistem. Penjelasan *Activity Diagram* sebagai berikut:

- *User* membuka aplikasi *Solo Meeting Room* lalu memasukkan tanggal dan waktu yang diinginkan pengguna
- Kemudian akan masuk ke halaman yang menampilkan rekomendasi tempat *meeting* yang sesuai dengan kebutuhan *user*. *User* menentukan satu tempat *meeting* dan melihat detail informasi dari tempat *meeting* yang telah ditentukan
- *User* akan masuk ke halaman form pemesanan dimana *user* memasukkan data untuk syarat pemesanan. Kemudian *user* akan masuk ke halaman untuk melakukan pengecekan ulang data pemesanan yang telah diisi
- Setelah data yang diisi adalah benar, *user* akan masuk ke halaman dimana akan ditampilkan detail pemesanan dan informasi pembayaran.
- Apabila *user* atau telah terdapat *user* yang melakukan pembayaran, sesuai dengan nomor pesanan dan data pemesanan maka pesanan akan dikonfirmasi oleh admin melalui *website* admin

- Setelah melakukan pembayaran, *user* melakukan konfirmasi pesanan lalu dapat melakukan pengecekan dengan mengecek email yang masuk. Admin akan mengirimkan email untuk memberi tahu bahwa tempat telah siap digunakan

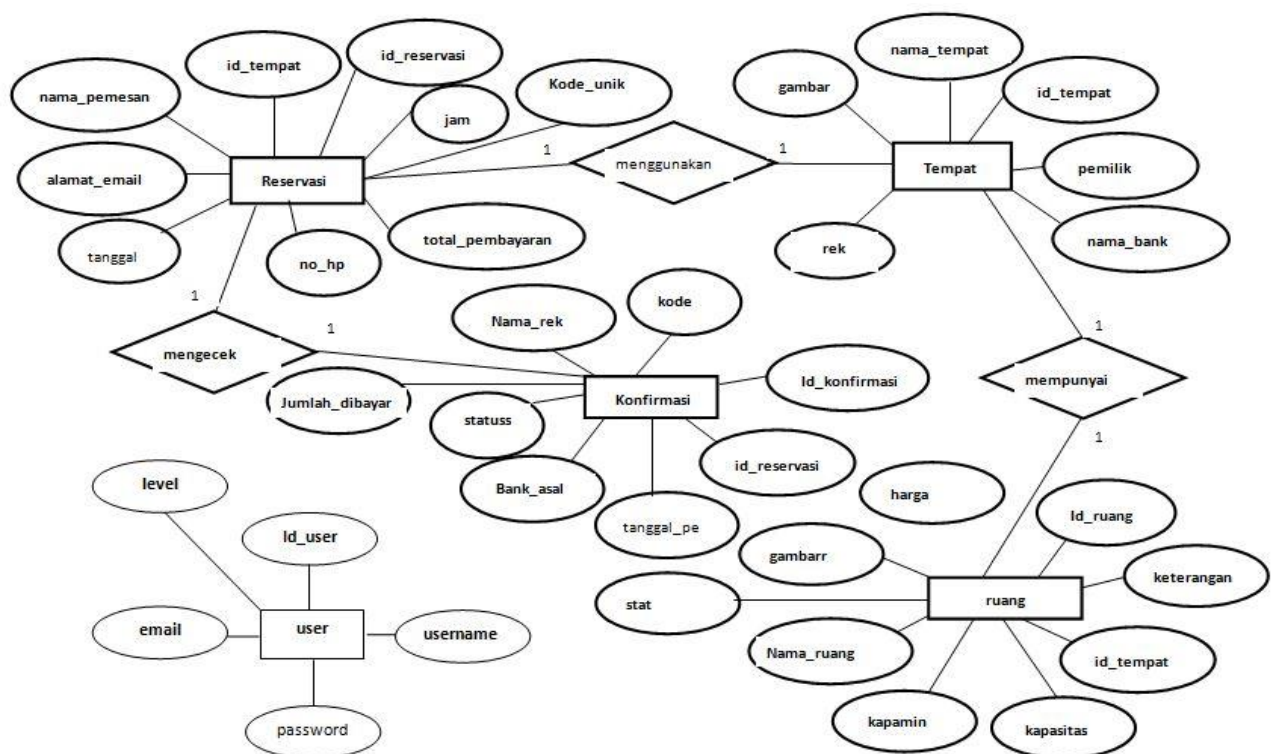
### 2.2.3. User Interface

The screenshot shows a web application interface. At the top, there's a date selector showing '30/12/2009'. Below it is a calendar for August 2009. Under the calendar is a 'Waktu' (Time) field with a dropdown arrow. At the bottom, there are two buttons: 'search' and 'cek status reservasi'. A 'bantuan' (help) link is visible in the bottom right corner.

Gambar 5. User Interface

Gambar 5 menunjukkan *User Interface* yang merupakan halaman utama pada aplikasi, pada halaman tersebut berisi kolom tanggal dan waktu untuk menentukan tempat *meeting* yang sesuai dengan kebutuhan *user*. Terdapat menu *search* yang digunakan untuk mencari tempat *meeting* yang tersedia dan menu konfirmasi pesanan untuk fitur pengecekan status tempat *meeting* yang sudah dibayar oleh *user*.

### 2.2.4. Entity Relationship Diagram



Gambar 6. Entity Relationship Diagram

Gambar 6 menunjukkan *Entity Relationship Diagram* yang merupakan tahapan perancangan database beserta relasi antar tabel dimana terdapat beberapa tabel yaitu:

- Tabel tempat
- Tabel ruang
- Tabel reservasi
- Tabel konfirmasi
- Tabel *user*

### 2.3. Pengkodean Sistem

Tahapan untuk menerjemahkan hasil desain dengan cara melakukan pengkodean *script* pemrograman kedalam sebuah *software programming* yaitu Bracket untuk menghasilkan aplikasi dari hasil rancangan.

### 2.4. Pengujian Sistem

Tahapan yang dilakukan untuk mengetahui dan memastikan sejauh mana kinerja aplikasi yang telah dibuat untuk mengetahui hasil output, aspek kenyamanan dan kemudahan dari aplikasi. Pengujian akan dilakukan dengan metode kuesioner. Pengujian ini dilakukan dengan cara membagikan sejumlah pernyataan yang meminta *feedback* dari sejumlah responden yang telah menggunakan aplikasi *Solo Meeting Room*.

Perancangan pengujian kuesioner yang dibagikan ke responden ditunjukkan pada Tabel 1

**Tabel 1. Perancangan kuesioner**

Pernyataan	Respon				
	SS	S	N	TS	STS
1. Aplikasi mudah digunakan					
2. Aplikasi bermanfaat					
3. Aplikasi memiliki tampilan yang menarik					
4. Aplikasi memudahkan <i>user</i> untuk memesan tempat <i>meeting</i>					
5. Informasi yang ditampilkan aplikasi sudah lengkap					
6. Respon email pemesanan cepat					

Keterangan:

SS = Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

### 2.5. Analisa Sistem

Proses dilakukannya analisa dari pengujian aplikasi yang telah dilakukan. Proses ini melihat sejauh mana aplikasi dibutuhkan oleh *user* dengan menghitung persentasi intepretasi dari hasil kuesioner.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

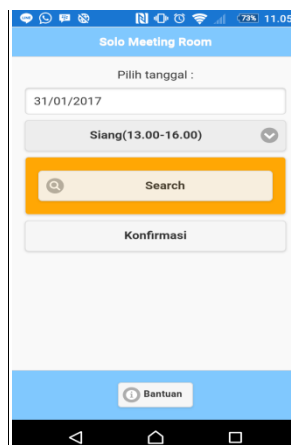
Penelitian tugas akhir memiliki hasil berupa aplikasi *Solo Meeting Room* berbasis android untuk *user* beserta *website* admin untuk mengelola pemesanan. Aplikasi ini memiliki fungsi untuk melakukan reservasi tempat *meeting* atau rapat di Kota Solo. *User* dapat melakukan reservasi dengan parameter tanggal dan waktu diadakannya rapat. Pemesanan dilakukan dengan mengisi data pemesanan, kemudian *user* diminta melakukan pembayaran sesuai dengan total pembayaran yang dicantumkan pada sistem. *Invoice* atau informasi pembayaran yang harus dibayarkan oleh pemesan, bukti pemesanan tempat, hingga informasi pembatalan pemesanan langsung dikirim melalui email pemesan.

Hasil dari aplikasi *Solo Meeting Room* adalah sebagai berikut:

#### 3.1 Hasil

##### 3.1.1. Tampilan Halaman Utama *User*

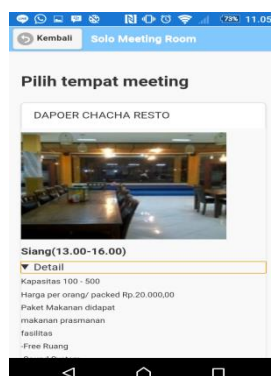
Halaman yang ditunjukkan pada Gambar 7 merupakan halaman awal aplikasi *Solo Meeting Room* digunakan *user* untuk mencari tempat *meeting* yang tersedia dengan parameter tanggal dan waktu



Gambar 7. Tampilan halaman utama *User*

##### 3.1.2. Tampilan Halaman Daftar Tempat *Meeting*

Halaman yang ditunjukkan pada Gambar 8 merupakan hasil dari pencarian tempat *meeting* yang tersedia berdasarkan tanggal dan waktu yang dipilih *user*



**Gambar 8. Tampilan daftar tempat *meeting***

### 3.1.3. Halaman Pengisian Formulir Pemesanan

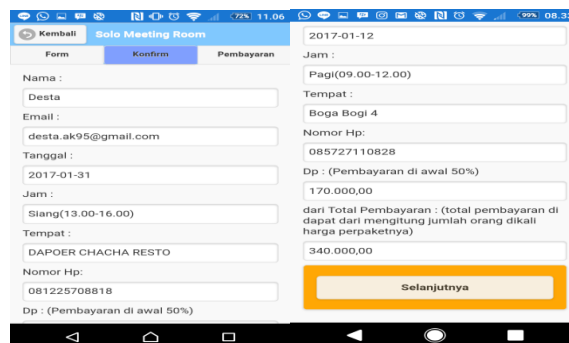
Halaman yang ditunjukkan pada Gambar 9 merupakan halaman yang menampilkan *formulir* pemesanan tempat *meeting*.



**Gambar 9. Halaman pengisian formulir pemesanan**

### 3.1.4. Halaman Konfirmasi Data Pemesanan

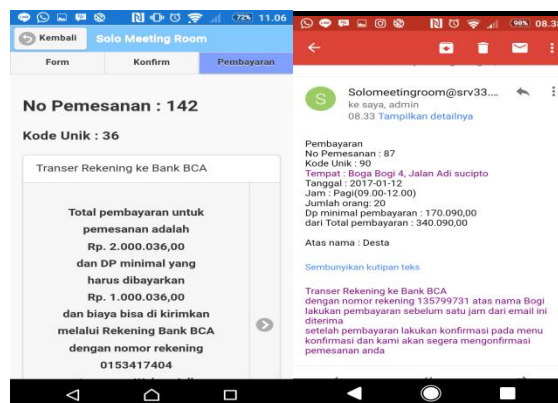
Halaman yang ditunjukkan pada Gambar 10 merupakan halaman yang menampilkan data pemesanan yang harus dicek dan masih bisa dirubah oleh *user*



**Gambar 10. Halaman konfirmasi data pemesanan**

### 3.1.5. Halaman Informasi Pembayaran

Halaman yang ditunjukkan pada Gambar 11 merupakan halaman yang ditampilkan untuk memberitahukan informasi pembayaran kepada *user*. Informasi pembayaran ditampilkan di aplikasi dan juga dikirim melalui email



**Gambar 11. Halaman informasi pembayaran**



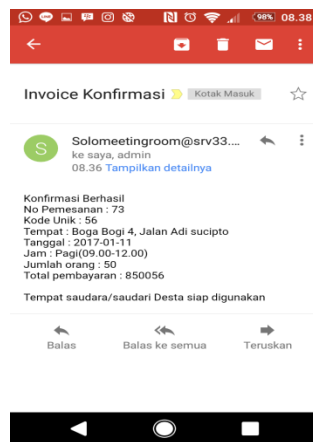
### 3.1.6. Halaman Konfirmasi Status Pemesanan

Halaman yang ditunjukkan pada Gambar 12 merupakan halaman yang menampilkan formulir untuk mengonfirmasi tempat setelah *user* melakukan pembayaran

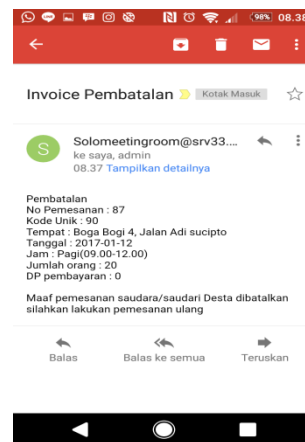
Gambar 12. Halaman konfirmasi status pemesanan

### 3.1.7. Email Konfirmasi Pemesanan, Pembatalan, dan Refund

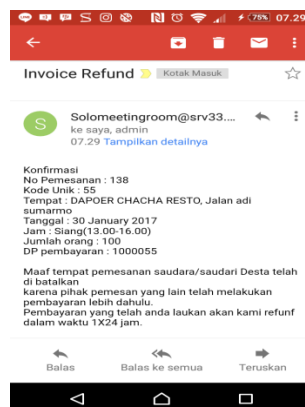
Gambar 13a menunjukkan tampilan email yang masuk ke akun email *user* yang berisi informasi bahwa pembayaran telah diterima dan tempat siap digunakan, serta Gambar 13b menunjukkan email berisi pemberitahuan pembatalan tempat *meeting*. Serta Gambar 13c merupakan contoh refund.



(a) Pemesanan



(b) Pembatalan



(c) Refund

**Gambar 13. Email konfirmasi pemesanan, pembatalan, refund**

Adapun hasil dari *website Admin Solo Meeting Room* adalah sebagai berikut

### 3.1.8. Halaman Utama Admin

Halaman yang ditunjukkan pada Gambar 14 merupakan tampilan awal pada admin digunakan untuk login sistem pada admin

**Gambar 14. Halaman utama admin**

### 3.1.9. Halaman Daftar Pesanan

Halaman yang ditunjukkan pada Gambar 15 merupakan tampilan yang digunakan admin setiap tempat *meeting* untuk melihat daftar pesanan yang masuk

No	No. Pemesanan	Nama Lengkap	Email	No. Hp	Tanggal	Waktu	Jumlah orang	Sisa	Total	Kode Unik	Status
1	92	Riyan	Putral235@gmail.com	081225708818	2017-01-12	Pagi(09.00-12.00)	50	Rp.425.095,00	Rp.850.095,00	95	Belum Lunas
2	87	Desta	desta.ak95@gmail.com	085727110828	2017-01-12	Pagi(09.00-12.00)	20	Rp.0,00	Rp.340.090,00	90	Lunas

**Gambar 15. Halaman daftar pesanan**

## 3.2. Analisa

Analisa dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner ke sejumlah 35 responden untuk mengetahui timbal balik dari *user* dan mengetahui nilai interpretasi dari sistem. Berikut ini telah didapatkan hasil perolehan data yang ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Skoring kuesioner**

NO	Pernyataan	Jumlah Jawaban					Jumlah Skor	Persentasi
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)		
1.	P1	17	17	1	0	0	156	89%
2.	P2	14	18	3	0	0	151	86%

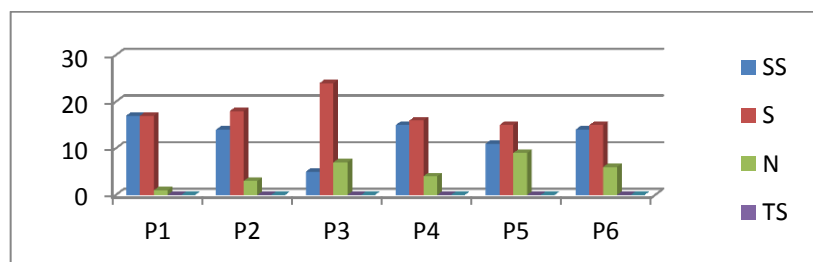
3.	P3	5	24	7	0	0	142	81%
4.	P4	15	16	4	0	0	151	86%
5.	P5	11	15	9	0	0	142	81%
6.	P6	14	15	6	0	0	148	84%

Keterangan:

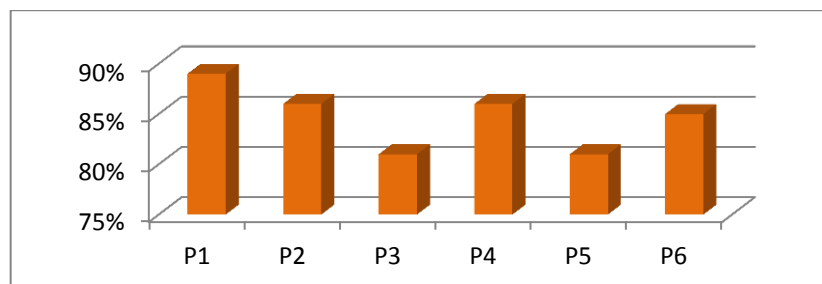
SS= Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju.

P1= Aplikasi ini mudah digunakan, P2= Aplikasi bermanfaat, P3= Aplikasi memiliki tampilan yang menarik, P4= Aplikasi dapat memudahkan *user* untuk memesan tempat *meeting*, P5= Informasi yang ditampilkan aplikasi sudah lengkap, P6= Respon email pemesanan cepat.

Grafik pernyataan jumlah kuesioner yang dibagikan kepada sejumlah responden ditunjukkan pada Gambar 16. Grafik pernyataan persentasi intepretasi dari sejumlah data yang didapat dari kuesioner ditunjukkan pada Gambar 17.



**Gambar 16. Grafik pernyataan jumlah kuesioner**



**Gambar 17. Grafik Persentasi Interpretasi**

Terdapat 35 sampel yang digunakan untuk melakukan pengambilan data pada penelitian tugas akhir, terdiri dari masyarakat umum yang tersebar di beberapa daerah di kota Solo. Pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang diisi oleh responden kemudian diolah dan dianalisis menggunakan rumus interpretasi pada persamaan (1).

$$P = \frac{\text{Skor}(S)}{S_{\text{max}}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Hasil analisis dari kuesioner adalah:

- Dari pernyataan “Aplikasi mudah digunakan” menunjukkan terdapat 17 responden menyatakan Sangat Setuju(SS), 17 responden menyatakan Setuju(S), dan 1 responden menyatakan Netral(N) dengan menghasilkan persentasi interpretasi 89%.
- Dari pernyataan “Aplikasi bermanfaat” menunjukkan terdapat 14 responden menyatakan Sangat Setuju(SS), 18 responden menyatakan Setuju(S), dan 3 responden menyatakan Netral(N) dengan menghasilkan persentasi interpretasi 86%.
- Dari pernyataan “Aplikasi memiliki tampilan yang menarik” menunjukkan terdapat 5 responden menyatakan Sangat Setuju(SS), 24 responden menyatakan Setuju(S), dan 7 responden menyatakan Netral(N) dengan menghasilkan persentasi interpretasi 81%.
- Dari pernyataan “Aplikasi memudahkan *user* untuk memesan tempat *meeting*” menunjukkan terdapat 15 responden menyatakan Sangat Setuju(SS), 16 responden menyatakan Setuju(S), dan 4 responden menyatakan Netral(N) dengan menghasilkan persentasi interpretasi 86%.
- Dari pernyataan “Informasi yang ditampilkan aplikasi sudah lengkap” menunjukkan terdapat 11 responden menyatakan Sangat Setuju(SS), 15 responden menyatakan Setuju(S), dan 9 responden menyatakan Netral(N) dengan menghasilkan persentasi interpretasi 81%.

#### 4. PENUTUP

Kesimpulan dari hasil penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut:

- 4.1. Penelitian tugas akhir ini dapat mengembangkan sistem reservasi tempat *meeting* berbasis android yang dapat digunakan masyarakat dalam pemesanan tempat *meeting* di daerah kota Solo secara *online*
- 4.2. Penggunaan aplikasi ini *user* mencari data tempat *meeting* yang tersedia menggunakan parameter tanggal dan jam dilanjutkan dengan memilih tempat dan mengisi data pemesanan, selanjutnya bukti pemesanan dikirim melalui email dan *user* melakukan konfirmasi pesanan menggunakan aplikasi
- 4.3. Sistem reservasi tempat *meeting* sudah melakukan pengujian dengan membagikan kuesioner kepada 35 responden. Berdasarkan nilai interpretasinya disimpulkan bahwa sistem aplikasi *Solo Meeting Room* mudah digunakan dan bermanfaat bagi *user*

## DAFTAR PUSTAKA

- Fahrizal, Yusril. (2014). Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Pesawat Berbasis Android. Skripsi AMIKOM Yogyakarta.
- Isnianti, Sary. (2016). Perancangan Aplikasi Reservasi Kamar Hotel Pondok Anggun Yogyakarta Berbasis Android. Skripsi AMIKOM Yogyakarta.
- Bhargave, A., Jadhav, N., Joshi, A., Oke, P., & Lahane, S. R. (2013). Digital Ordering System for Restaurant Using Android. International journal of scientific and research publications, 3(4), 1-7.
- Sulistyanto, H. (2016). Hotel Reservation System Using Daily Language to Optimize the Hotel Occupancy.
- Fantoro, Rindita Gani. (2016). Aplikasi Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup Berdasarkan Kingdom Untuk SMA Kelas X Berbasis Android. Skripsi Thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Setiyarini, Unun. (2016). Aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran Berbasis Android. Skripsi Thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta.